

Spiel, Kultur und Gesellschaft

Runkel, Gunter

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Runkel, G. (1989). Spiel, Kultur und Gesellschaft. In H.-J. Hoffmann-Nowotny (Hrsg.), *Kultur und Gesellschaft: gemeinsamer Kongreß der Deutschen, der Österreichischen und der Schweizerischen Gesellschaft für Soziologie, Zürich 1988 ; Beiträge der Forschungskomitees, Sektionen und Ad-hoc-Gruppen* (S. 419-421). Zürich: Seismo Verl.
<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-147037>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Um ein Geschehen als das zu begreifen, was man 'gemeinhin' unter Sport versteht, muss man also notwendigerweise auf Kultur rekurren, d.h., auf das Wissen, dass es Wissen gibt, das einem sagt, was zu tun ist und warum; in diesem Falle also auf das Wissen, dass manche Menschen zeitweilig und freiwillig körperliche Leistungen erbringen nach expliziten, ihre prinzipiellen Handlungsmöglichkeiten beschränkenden Regeln. Man muss, um ein sportliches Geschehen als ein solches verstehen zu können, nicht notwendigerweise die Regeln kennen, nach denen es abläuft, aber man muss unbedingt wissen, dass es ein Geschehen ist, für das es (irgendwelche) Regeln gibt. Die *Kultur des Sports* meint mithin keinen irgendwie transzendenten Verweis, keinen wie auch immer zu verstehenden Mehrwert des Sports. Jeder Versuch, Sport 'eigentlich' als Funktion (wovon auch immer) zu deuten, ihn also durch einen exmanenten Sinn (egal welcher Art) zu legitimieren oder auch zu de-legitimieren, rekuriert vielmehr auf einen bereits selber ideologisierten Kulturbegriff. Kultur ist nicht (nur) das Andere, das den Sport 'prägt', das sich eben auch im Sport ausdrückt, vielmehr ist der Sport Sport, weil und indem er Kultur (und in modernen Gesellschaften auch eine Kultur) ist.

Spiel, Kultur und Gesellschaft¹

Gunter Runkel (Lüneburg)

Spiel ist ein wichtiger Teil der Kultur einer Gesellschaft. Bei der systemtheoretischen Betrachtungsweise erhebt sich die Frage, ob "Spiel" in die Kategorie "Kultur" (als "L" des Handlungssystems) fällt oder ob das "Spiel" ein eigenes Subsystem des "Sozialsystems" darstellt.

Dies hängt mit der Unklarheit des Begriffes "Kultur" zusammen, der einerseits weit und andererseits eng gefasst ist. Auf der einen Seite kann man alles dem Begriff "Kultur" subsumieren, andererseits reservieren manche den Begriff "Kultur" für Aktivitäten der "gehobenen" Lebensart.

Kultur kann man einerseits konzipieren als einen Teilbereich des Handlungssystems, das dem Erhalt und dem Aufbau von Sinn dient (latent pattern maintenance bei Parsons). Zur Erfüllung dieser Aufgaben bedarf es Materialisierungen im sozialen, psychischen und behavioralen System.

Man kann andererseits Kultur im engeren Sinne auch als Teilbereich des Sozialsystems fassen. Im folgenden verwende ich den Begriff "Kultur" im weiteren Sinne.

Schon für die frühesten Gesellschaften, die sich durch *segmentäre* Differenzierung auszeichnen, hat Huizinga gezeigt, dass die Kultur mit ihren verschiedenen Manifestationen aus dem Spiel entstand. Auch die jeweilige Einübung der Kultur erfolgt über spielerische Aktivitäten.

Schon auf dieser Stufe der Evolution versucht der Mensch, sich durch rauschhafte Spiele und Feste von den Limitationen des Lebens zu entlasten und

sich von den Beschränkungen, die ihm die Umwelt, wozu auch Raum, Zeit, Körperlichkeit und Gesellschaft gehören, zeitweilig zu befreien.

In der *stratifikatorischen Gesellschaft* werden Arbeit und Spiel ausdifferenziert, aber sie verbleiben zunächst in einem zeitlichen Gleichgewicht. So durften z.B. in Griechenland und Rom die Vollbürger nur während eines halben Jahres arbeiten, die andere Hälfte war für Spiele, Feste und Rituale vorgesehen.

Die Spiele in der stratifikatorischen Gesellschaft waren an Tabus und Ritualisierungen geknüpft, die durch Grenzen vom übrigen Leben abgeteilt waren. Die zeitweilige Überschreitung dieser Grenzen, die als lustvoll galt, versuchten die stratifikatorischen Gesellschaften durch Inversionen und Ventilritten in eine spielerische Form zu kleiden und damit zu bannen. Diese Überschreitungen wurden durch Riten der Verschwendung begleitet. In solchen Festen wurde der Überschuss verbraucht, um die Utopie des Überflusses zeitweilig zu erfüllen.

In der fortgeschrittenen stratifikatorischen Gesellschaft wurde das Spiel stärker zurückgedrängt. Die Arbeit wurde in einem jahrhundertelangen Erziehungsprozess zu einer Pflicht umgestaltet, die man freudig und hingebungsvoll erfüllen sollte.

Mit der Disziplinierung, die ins Innere des Individuums verlegt wurde und zu einer asketischen Lebensauffassung führte, erfolgte die Durchsetzung des Leistungsprinzips.

Die in den segmentären und frühen stratifikatorischen Gesellschaften rhythmisierte Zeitvorstellung, in der die ritualisierten Spiele im Zyklus der Jahreszeiten angeordnet waren, ging in den späten stratifikatorischen Gesellschaften zugunsten einer maschinellen und reglementierten Zeitvorstellung zurück. Spiele verloren dadurch ihren Nutzen und rückten in die Kategorie des Nutzlosen und Überflüssigen.

In der funktionalen Gesellschaft wird Arbeit instrumentalisiert, neutralisiert und zunehmend als Vertrag konzipiert. In der für diese Gesellschaften notwendigen Betonung der Selbstreferenz wird die Arbeit durch spielerische Elemente interpenetriert.

Durch die Knappheit der Arbeit folgt eine Renaissance des Spiels in der modernen Gesellschaft. Solche Spiele stärken die Gemeinschaftsstrukturen funktionaler Gesellschaften und liefern damit das Reservoir für den Aufbau komplexer Motivationssysteme, denn die Motivation muss an partikuläre Bezüge gekoppelt sein.

Die funktionalen Gesellschaften werden entritualisiert, d.h. die Riten werden als äusserlich deklariert, dann privatisiert und durch gute Taten ersetzt. Dadurch tritt der Genuss an solchen ritualisierten Spielen zurück, und es entsteht das Problem, funktionale Äquivalente, und dies können auf dieser Entwicklungsstufe nur selbstreferentielle Spiele sein, zu entwickeln.

In den *funktionalen Gesellschaften* werden wegen der Betonung der Selbstreferenz individuelle Wünsche und Begierden wichtiger, und dadurch wird den

Individuen stärker das Dionysische, Irrationale und Kontingente erlaubt. Die Rationalität löst sich von den einzelnen Individuen und verankert sich in den Systemstrukturen.

Die Funktionen des Spiels, d.h. seine Beziehungen zum Gesamtsystem, sind auf der segmentären Stufe gekennzeichnet durch Formen der Verschwendung und des Potlatsch, auf der stratifikatorischen Stufe durch Feste, karnevalistische Überschreitungen und Utopien des Schlaraffenlandes. Im Übergang zu funktionalen Gesellschaften geht der Anteil der Spiele, bedingt durch die Durchsetzung einer asketischen Lebensauffassung und industrialisierter und bürokratischer Wirtschaftsformen, erst zurück und steigt nach der verstärkten Umstellung auf selbstreferentielle Wertsysteme wieder an.

- ¹ Dem vorliegenden Text liegt meine Schrift *Soziologie des Spiels*, Frankfurt am Main 1986, zugrunde. Eine längere Fassung meines Vortrages von Zürich erscheint unter dem Titel *Das Spiel als eine Grundlage des Sozialen in der Zeitschrift Werk und Zeit*, Heft 4, 1988.

Sportliche Aktivitäten als Stilisierung von Lebensführung. Eine empirische Überprüfung des Bourdieuschen Ansatzes

Joachim Winkler (Köln)

“Vergesellschaftung von Verhaltensweisen im Alltag” zu verstehen; sportliche Aktivitäten, interpretierbar als soziales Handeln, bilden einen Teil von spezifischen Lebensstilen, sind eine - wohl wichtige, da genutzte - stilistische Möglichkeit von Lebensführung (Weber) bzw. von Praxis im “Raum der Lebensstile” (Bourdieu). Lebensstil bringt, soziologisch gesehen, die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen, Milieus, Schichten, Klassen etc. zum Ausdruck.

Mit Hilfe des Bourdieuschen Ansatzes werden diese Postulate theoretisch begründet und an Hand empirischer Daten die daraus entwickelten Hypothesen überprüft.

Bourdieu betrachtet in seinen Arbeiten den “Raum der sozialen Positionen” in Verbindung mit dem “Raum der Lebensstile”. Er verknüpft objektive Lebensbedingungen und Lebenslagen mit dem manifesten Verhalten von Akteuren. Das spezifische Relais hierzu stellt der Habitus, als Produkt sozialspezifischer Erziehung durch Schule und vor allem Familie dar. Dieser bewirkt bei Akteuren gleicher oder ähnlicher Soziallagen identische Formen des Handelns, der Praxis. Der Habitus, auch als “inkorporiertes Kulturkapital”, als verinnerlichte und teilweise körpergebundene Kompetenzen und Geschmäcker zu verstehen, führt in Verbindung mit “Kapital” (neben dem ökonomischen meint dies auch das kulturelle, etwa das institutionalisierte in Form von Bildungstiteln) in spezifischen Handlungsfeldern, “sozialen Feldern”, zu je spezifischem Handeln (Praxis). Die Summe dieser Praktiken macht den jeweiligen Lebensstil der Angehörigen gleicher sozialen Gruppe aus.